Psicologia & Sociedade
ISSN: 0102-7182
revistapsisoc@gmail.com
Associação Brasileira de Psicologia Social
Brasil

Reynes, Eric; Canovas, Sophie; Ferrand, Claude; Pantaleon, Nathalie
CONSÉQUENCES ÉMOTIONNELLES DES ERREURS D'ARBITRAGE CHEZ LES FOOTBALLEURS: ETUDE EXPLORATOIRE
Psicologia & Sociedade, vol. 20, núm. 1, enero-abril, 2008, pp. 5-15
Associação Brasileira de Psicologia Social
Minas Gerais, Brasil

CONSÉQUENCES ÉMOTIONNELLES DES ERREURS D'ARBITRAGE CHEZ LES FOOTBALLEURS: ETUDE EXPLORATOIRE

Eric Reynes
Sophie Canovas
Claude Ferrand
Université Claude Bernard - Lyon 1, France
Nathalie Pantaleon
Université de Nice, France

RESUME: L'objet de cette étude était de mettre en évidence, à travers le discours de footballeurs, l'impact émotionnel des erreurs d'arbitrage. Cent trois footballeurs âgés de 15 à 56 ans ont rempli la version française du Buss-Perry Aggression Questionnaire, et participé à un entretien semi-directif de vingt à trente minutes environ au cours duquel il leur était proposé six situations représentatives du croisement de deux variables: nature de l'erreur d'arbitrage (x3) et répétition de la situation (x2). Les participants devaient dire ce qu'ils ressentaient dans chacune des situations. Les résultats principaux montrent que les erreurs d'arbitrage sont génératrices de sentiments d'énervement, de colère et d'injustice, et ce d'autant plus qu'elles se répètent. Toutefois, les erreurs de type faux positif ne s'accompagnent pas des mêmes réactions émotionnelles et comportementales que les erreurs de type faux négatif. Ces différences ont été interprétées au regard du décalage de rapport de contrainte entre les acteurs.

MOTS CLEFS: Arbitre; football; colère; injustice; agression.

CONSEQÜÊNCIAS EMOCIONAIS DOS ERROS DE ARBITRAGEM
NOS JOGADORES DE FUTEBOL: ESTUDO EXPLORATÓRIO

RESUMO: O objetivo deste estudo foi questionar, através do discurso de jogadores de futebol, o impacto emocional dos erros de arbitragem. Cento e três jogadores de futebol com idade entre 15 a 56 anos preencheram a versão francesa do Buss-Perry Aggression Questionaire, e participaram de uma entrevista semi-dirigida durante 20 a 30 minutos acerca da qual era-lhes proposto seis situações representativas do cruzamento de duas variáveis: natureza do erro de arbitragem (x3) e repetição da situação (x2). Os participantes deviam dizer o que sentiam em cada uma das situações. Os resultados principais mostram que os erros de arbitragem são geradores de sentimento de enervamento, de cólera e de injustiça e, aumentando na medida em que se repetem. No entanto, os erros de tipo falso positivo não se acompanham das mesmas reações emocionais e comportamentais que os erros de tipo falso negativo. Estas diferenças foram interpretadas a partir do desacordo que surge da relação de oposição entre os atores.

PALAVRAS-CHAVE: Árbitro; futebol; cólera; injustiça; agressão.

EMOTIONAL CONSEQUENCES OF REFEREE'S MISTAKE AMONG SOCCER PLAYERS:
EXPLORATORY STUDY

ABSTRACT: The aim of this study was to question emotional consequences of referee mistakes, by the mean of interviews of soccer players. One hundred and three soccer players have taken part in the study. Participants were 15 to 56 years old. They have fulfilled the French version of the Buss-Perry Aggression Questionnaire and taken part to a twenty to thirty minutes semi-directing-interview. The interview was structured around six situations that reflected the crossing of two variables: the kind of referee's decisions (x3) and the repetition of the situation (x2). It was asked to participants what they felt in each of these situations. The main results showed that the referee's mistakes generated feelings of irritation, anger and the perception of injustice. These feelings occurred all the more as referee's mistakes were repetitive. However, false positive mistakes and false negative mistakes were different in their consequences both on feelings and on behaviors. These differences were questioned as regard to the differences in coercion relations between theses actors.

KEYWORDS: Referee; soccer; anger; injustice; aggression.

Parmi les nombreux faits divers émaillant les rencontres de football, les débordements se déroulant sur la pelouse occupent une place de choix. Si, pour expliquer ces débordements, les joueurs évoquent parfois l’enjeu ou la pression pesant sur certaines rencontres ils évoquent avant tout des décisions arbitrales jugées discutables (Reynes,Pantaléon & Long, sous presse). D’une manière générale, les erreurs d’arbitrage sont l’une des principales causes aux comportements disruptifs survenant sur les terrains de sport (Mark, Bryant & Lehman, 1983). De nombreuses études se sont intéressées aux facteurs conditionnant les décisions de l’arbitre (pour une revue voir Coulomb-Cabagno, Rascle & Souchon, 2005) ou aux facteurs expliquant les agressions vis-à-vis de l’arbitre et les formes qu’elles revêtent (Friman, Nyberg & Norlander, 2004; Rainey & Duggan, 1998; Rainey & Hardy, 1999). Par contre, à notre connaissance, aucune étude ne s’est intéressée de manière systématique à l’impact des décisions arbitrales sur le ressenti émotionnel des joueurs. L’objet de cette étude exploratoire était donc de mettre en évidence l’impact de différents types d’erreurs d’arbitrage sur le ressenti émotionnel des joueurs de football.

Mark et al. (1983) distinguent deux types d’erreurs d’arbitrage: l’arbitre signale une faute que le joueur n’a pas commise (les auteurs évoquent le terme d’erreur de type I, ou faux positif, pour désigner ce type d’erreur), ou l’arbitre ne signale pas une faute commise contre le joueur (erreur de type II, ou faux négatif). L’erreur de type 1 ou erreur de première espèce consiste à rejeter l’hypothèse nulle alors qu’elle est vraie. L’erreur de type 2 ou de deuxième espèce consiste à ne pas rejeter l’hypothèse nulle alors qu’elle est fausse et que l’hypothèse alternative est vraie (Howell, 1998). Dans les deux cas, nous pouvons nous attendre à ce que ces situations fassent naître chez les joueurs concernés une certaine frustration ou pour le moins soient génératrices d’affect négatif (Berkowitz, 1989, 1990). A la suite de Berkowitz nous désignons par le terme d’affect négatif une sensation fruste, mal définie, mais dans tous les cas déplaisante et que l’individu cherchera à atténuer voire éliminer. Néanmoins, ces deux situations peuvent conduire le joueur à orienter son attention sur des acteurs différents (l’arbitre, l’adversaire ou lui même). La nature des attributions qu’il opérera alors (externes *versus* internes) pourra s’en trouver modifiée, modifiant en retour son expérience émotionnelle voire comportementale (Weiner, 1985). Tout autant que le locus de causalité (dimension interne *versus* externe) les dimensions de contrôlabilité et de stabilité ont également un impact sur l’expérience émotionnelle (Weiner, 1985). La contrôlabilité renvoie à la notion de contrôle qu’un individu (le sujet ou autrui) peut exercer sur la cause, alors que la stabilité renvoie au caractère récurrent de la situation dans laquelle se trouve impliqué l’individu. Weiner souligne que cette dernière dimension conditionne l’espoir de voir les événements prendre une tournure différente. Face à un événement négatif, la stabilité perçue des causes de l’événement est un facteur de désespoir ou de non-espoir, voire de résignation. A l’inverse, il est tout aussi raisonnable de penser que la récurrence d’une situation inductrice d’affect négatif puisse contribuer à nourrir progressivement un sentiment de colère en ce qu’elle renforce l’accès aux contenus mnésiques liés à cette émotion (Berkowitz, 1989, 1990) et/ou en ce qu’elle favorise le transfert de l’excitation déplaisante issue de l’expérience précédente à la suivante, intensifiant alors le ressenti de cette dernière (Zillmann, 1979). De plus, la stabilité d’un événement négatif imputable à autrui pose immanquablement la question de la contrôlabilité, et de l’intentionnalité de l’acte, ou du moins de la perception de celle-ci par la victime, favorisant en cela la survenue de l’émotion de colère (Weiner, 1985) et ce d’autant plus qu’il apparaît injustifié (Averill, 1983). L’impact de la perception du caractère contrôlable et/ou intentionnel de l’acte, questionne alors la tendance de l’individu au biais d’attribution hostile (Guerra, Huesmann & Zelli, 1993; Huesmann, 1988). Le biais d’attribution hostile est la tendance de l’individu à percevoir de l’hostilité dans le comportement d’autrui indépendamment de la présence effective d’hostilité dans ledit comportement. Cette tendance est donc de nature à favoriser la perception de l’intentionnalité du comportement et, par la même, à générer un sentiment de colère. Tout comme pour le biais d’attribution hostile, O’Leary (1999) a montré que, comparativement, les sujets les plus coléreux avaient tendance à percevoir une situation donnée comme davantage génératrice de colère. Aussi, ces deux dimensions ont été prises en considération dans cette étude. Par ailleurs, Reynes et al. (sous presse) ont montré que les défenseurs et les attaquants n’avaient pas le même rapport à la faute; les premiers ayant, aux dires des joueurs eux-mêmes, pour vocation de faire des fautes et les seconds de les subir. Il est alors permis de supposer que le rapport à l’erreur d’arbitrage puisse être également influencé par le rôle qu’occupe le joueur. Aussi, le rôle des joueurs (attaquant *versus* défenseur) a également été contrôlé.

Méthode

Participants

Cent trois footballeurs (55 attaquants; 48 défenseurs), âgés de 15 à 56 ans (moyenne: 24,17 ans, ? 6,93) ont participé à l’étude. Les participants pratiquaient le football à un niveau départemental ou régional depuis 16,25 ans en moyenne (? 5,86). Les joueurs étaient issus de club de la région Lyonnaise et Languedocienne. Les participants étaient lycéens, étudiants ou bien travaillaient. Au regard des critères de l’Institut National des Statistiques

et des Etudes Economiques, 55,6% ont un statut socioéconomique faible, 36 % ont un statut socioéconomique intermédiaire, et 14,4 % ont un statut socioéconomique élevé. Afin de déterminer le statut socioéconomique des étudiants et des lycéens nous avons pris en compte la profession exercée par leurs parents. Pour les autres nous avons considéré l'activité professionnelle effective. Pour finir, les participants étaient tous volontaires et aucun n'exerçait la fonction d'arbitre.

Mesures

1 - Le guide d'entretien: Un entretien semi-directif d'une durée de vingt minutes environ a été conduit individuellement avec chacun des sportifs. Il s'agissait de présenter aux joueurs six situations (Tableau 1) correspondant au croisement des variables *Erreur d'Arbitrage* (x3) et *Répétition de la situation* (x2). A l'issue de chaque situation il était demandé aux joueurs (a) de préciser s'ils avaient déjà vécu une telle situation (en cas de réponse négative il était prévu que le sujet soit retiré de l'étude. Cela ne s'est jamais produit), (b) de décrire ce qu'ils ressentaient dans chacune d'elles.

Tableau 1
Croisement des variables "Décision arbitrale" et "Récurrence de la faute" donnant naissance aux six situations (S1, 2, 3, 4, 5, 6).

		Décision Arbitrale		
		S	ST	NS
Récurrence de la situation	SR	S4	S5	S6

Notas. S = faute Signalée; ST = faute Signalée à Tort; NS = faute Non Signalée; SI = Situation Isolée; SR = Situation Répétée.

Ainsi que nous l'avons évoqué plus haut, les *Erreurs d'arbitrage* correspondent principalement à deux cas de figure: celui dans lequel l'arbitre ne sanctionne pas ce qui aurait dû l'être, et celui dans lequel il se trompe dans sa décision en sanctionnant ce qui n'aurait pas du l'être. Ces deux cas constituent les deux modalités suivantes: a/ l'arbitre ne signale pas le préjudice subi par le joueur (Non Signalé -NS), et b/ l'arbitre siffle contre le joueur pour une faute qu'il n'a pas commise (Signale à tort -ST). Nous avons retenu également une troisième modalité, qui nous a servi de modalité de contrôle: la situation dans laquelle l'arbitre satisfait à ses devoirs et signale le préjudice subi par le joueur en sifflant la faute (Signale -S).

Avant d'être présenté aux sujets, l'ensemble des situations a fait l'objet d'une procédure d'expertise auprès de six enseignants chercheurs et doctorants afin de déterminer leur adéquation avec les cas qu'elles étaient sensées illustrer. Un pourcentage d'accord inter-observateurs (Coefficient Kappa) de 93 % a été obtenu. Par la suite, un pré-test auprès de footballeurs (qui n'ont pas été intégrés à l'étude) a été effectué afin de s'assurer de la clarté des situations et des consignes.

De plus, afin qu'elles soient en cohérence avec le vécu effectif des sujets, deux jeux de situations ont été préparés: l'un à l'attention des attaquants et un à l'intention des défenseurs (Annexe 1). Enfin le contexte général dans lequel était inscrite chacune des situations était standardisé: il s'agissait d'un match comptant pour la montée en division supérieure qui se déroulait "à la maison", et l'action se produisait à la 80ème minute de jeu alors que le score était de 1 à 1. Le contexte a été choisi afin de rendre plus saillante l'erreur d'arbitrage.

2 - Le questionnaire d'agression: Afin d'évaluer la tendance à l'hostilité et à l'expression de la colère, nous avons utilisé la version française du Buss-Perry Aggression Questionnaire (Masse, 2001) qui a l'avantage de proposer ces deux échelles. Il s'agit d'un questionnaire de type Likert en 5 points (1. Pas du tout vrai pour ce qui me concerne; 5. Tout à fait vrai pour ce qui me concerne) comprenant 20 items. Les items sont répartis parmi quatre échelles: Agression physique, Agression verbale, Colère et Hostilité. Dans cette étude, nous avons utilisé les échelles Hostilité et Colère. L'alpha de Cronbach sur chacune de ces dimensions était pour cette étude: Hostilité (.70), Colère (.82). Les dichotomies en termes de tendance plus ou moins prononcée à la colère ou à l'hostilité ont été effectuées en utilisant la technique de la médiane. Les individus les plus coléreux (Col+) sont ceux ayant enregistré un score supérieur ou égal à 14 (n=55) sur l'échelle colère et les moins coléreux (Col-) ceux ayant enregistré un score inférieur ou égal à 13 (n=48) sur cette même échelle. De la même manière les individus les plus hostiles (Host+) sont ceux ayant enregistré un score supérieur ou égal à 14 (n=56) sur l'échelle hostilité, et les moins hostiles (Host-) ceux ayant enregistré un score inférieur ou égal à 13 (n =47) sur cette même échelle.

Procédure

Les participants se présentaient pour un entretien individuel d'une durée de vingt à trente minutes environ portant sur leur vécu en football. L'entretien se déroulait, à la convenance des joueurs, avant l'entraînement (dans des vestiaires libres, ou dans une salle prêtée par les clubs à cet effet) ou à un autre moment de la semaine dans les locaux du laboratoire. Dans tous les cas, les entretiens ne

se déroulaient jamais tout de suite après un match ou tout de suite après un entraînement. Après, un premier recueil de données (âge, poste, etc.) l'entretien commençait par la présentation de la première situation. L'ordre des situations était présenté de manière aléatoire d'un participant à l'autre, afin d'éviter un éventuel effet d'ordre.

Analyse des données

Tous les entretiens ont été enregistrés puis retranscrits *verbatim* et soumis à une analyse lexicale par le biais du logiciel d'Analyse Lexicale des Cooccurrences dans les Enoncés Simples d'un TExte -ALCESTE (Reinert, 1992), dans laquelle a été introduit la variable dispositionnelle. ALCESTE étudie la distribution statistique des mots dans les énoncés d'un corpus donné et met en évidence les principaux mondes lexicaux (Reinert, 1993). Le logiciel détermine des classes d'unités contextuelles élémentaires (u.c.e.) sur la base de leur fréquence de distribution et de la co-occurrence des mots qu'elles contiennent. Il est alors possible d'interpréter un discours complexe en déterminant la manière dont les éléments qui le constituent s'organisent.

Les codifications en relation avec nos variables indépendantes furent les suivantes: la situation (situation 1 "S1"; situation 2 "S2", etc.); le caractère récurrent ou non de la situation (Situation Isolée "SI"; Situation Répétée "FR); la décision arbitrale (Signale l'atteinte subie "S"; Signale à tort "ST"; Ne signale pas "NS"); la tendance à l'expression de la colère ("Col+"; "Col-"); la tendance à l'hostilité ("Host+"; "Host-"); le rôle d'attaquant (RA) et de défenseur (RD).

Résultats

Parmi les mots les plus cités nous trouvons: arbitre (271), énerver (191), aller (143), dire (137), faire (128), voir (124), rien (109), joueur (107), fois (105), coup (100).

Cette liste nous fournit un premier aperçu de la teneur des discours. Comme nous pouvons nous y attendre l'arbitre sera au centre de ceux-ci, de même que les joueurs, et l'émotion dominante semble être l'énervement, autrement dit quelque chose de sommes toutes relativement diffus. Les cinq termes suivants (de *aller* à *rien*) laissent entrevoir le type de réaction (*rien*, peut également être associé à l'émotion, suggérant l'idée d'une absence de ressenti particulier voire renforçant l'idée d'un ressenti mal défini). Pour finir, *fois* et *coup* laissent entrevoir à la fois l'impact de la répétition et des atteintes physiques dans la structuration des discours.

L'analyse automatisée des discours a permis d'identifier quatre classes correspondant chacune à un domaine lexical spécifique. Le profil de chaque classe est défini par la présence de termes récurrents dans chacune des classes.

La classe 1 contient 22,31 % des u.c.e. du corpus. *Les faux positifs: injustice et colère.*

Les discours de cette classe sont davantage le fait des joueurs les plus coléreux dont 26,17 % du discours est classé ici ($x^2 = 4,28$; $p = .04$).

Cette classe regroupe les discours associés aux situations dans lesquelles l'arbitre siffle à tort (ST) dont 44,62 % s'y rapportant sont classés ici $x^2(2) = 88,69$; $p < .0001$). Les discours relatifs à la récurrence de ces situations (S5) ainsi que ceux relatifs à leur caractère isolé (S2) sont également classés ici, représentant respectivement 52,48 % et 36,17 % des discours y étant associés ($x^2(5) = 65,56$; $p < .0001$ et $x^2(5) = 12,68$; $p = .03$). D'une manière plus large, cette classe regroupe également les discours associés aux situations de répétition dans leur ensemble (SR: 27,30 %; $x^2(1) = 8,71$; $p = .003$).

Vocabulaire spécifique: *touche, ouvrir, yeux, arbitre, crier, injuste, aller, poser, limite, tomber, énerver, tromper, colère, demander, contester, abuser, dégoûté, décision, jouer, attaquer, changer, simuler, voir, injustice, jouer, terrain, verbal, seul. Mes, être, bien, dire, surtout.*

Segments répétés: *je aller, je suis, l'arbitre, je suis énervé, qu'il, je lui dire, arbitre de touche, en colère, je ne savoir pas, je m'énerver, je aller voir, il est, à l'arbitre, ça m'énerver, je dire, lui dire, je aller voir l'arbitre et je lui, il ne.*

Les discours qui structurent cette classe sont principalement ceux relatifs aux situations dans lesquelles l'arbitre signale à tort une faute contre le joueur. Les émotions qui apparaissent ici sont l'énervement, la colère, l'injustice, voire le dégoût. Logiquement, l'énervement et les réactions des joueurs sont dirigés vers le corps arbitral (l'arbitre central ou l'arbitre assistant) d'autant plus que l'erreur se répète, car "*trois fois c'est abusé*". Les réactions des joueurs sont essentiellement verbales (*verbal, crier, demander, contester, expliquer, dire*). Elles sont spontanées et prennent une forme allant de la simple remarque du joueur qui signalera à l'arbitre qu'il ne lui semblait pas qu'il y avait faute, à l'interjection plus virulente. Dans la plupart des cas il sera demandé à l'arbitre de faire attention et "*d'ouvrir les yeux*". Par ailleurs, la récurrence des erreurs d'arbitrage suscite diverses interrogations ou suspicions quant à la compétence ou la partialité de l'arbitre, poussant certains joueurs à se demander si ce dernier ne les a pas "*pris en grippe*". Pour finir nous pouvons noter également une certaine forme de résignation, ou pour le moins une certaine intériorisation, de la part des joueurs, du caractère irrévocable de la décision arbitrale puisque "*l'arbitre a toujours raison donc ça sert à rien d'aller lui parler*".

La classe 2 contient 48,02 % des u.c.e. du corpus. *Les atteintes physiques: satisfaction et vengeance.*

Aucune des caractéristiques associées aux joueurs ne semble représentative des discours de cette classe.

Par ailleurs, ces discours sont ceux associés aux situations d'atteinte physique, qu'il s'agisse des situations dans lesquelles l'arbitre signale la faute (S; dont 77,16 % du discours est classé ici ($x^2(2) = 79{,}47$; $p < .0001$), ou des situations caractérisées par le fait que l'arbitre ne signale pas la faute subie par le joueur (NS; dont 60,47 % du discours est classé ici ($x^2(2) = 15{,}83$; $p < .0001$). Toutefois de manière moins générale, les situations les plus souvent associées à cette classe restent celles définies dans le cadre de l'atteinte physique sanctionnée par l'arbitre, qu'il s'agisse des discours associés à la condition "Signale + Situation Répétée" (S4) qui sont classés ici à 82,61% ($x^2(5) = 53{,}39$; $p < .0001$) ou de ceux associés à la condition de première survenue ("Signale + Situation Isolée"; S1) classés ici à 70,00 % ($x^2(5) = 15{,}62$; $p = .008$).

Vocabulaire spécifique: *coup, mettre, carton, normal, siffler, rendre, content, tacle, volontaire, commencer, coude, joueur, prendre, jaune, adversaire, nerveux, exprès, pression, comprendre, dépendre, recommencer, intelligent, bousculer, réagir, appuyer, arrêter, directement, gentil, excuser, insulte, haine, reconnaître, pied, relever, petit, rouge, battre, blesser, obliger, partir, engrène. Lui, il, mal, avant, ait, sinon.*

Segments répétés: *qu'il, je suis content, je aller, l'arbitre, je ressentir, c'est pas, ça dépendre, et je, dans le jeu, si c'est, et puis, je pouvoir, je me, comme ça, petit peu, mettre coup, il a, à l'arbitre.*

Deux types d'émotions semblent prédominer dans les discours associés à cette classe: la satisfaction (*content*) voire la neutralité émotionnelle (*normal*) d'une part, et l'énervement de l'autre (*haine*). La satisfaction est liée au fait que l'arbitre reconnaisse qu'il y a faute en signalant celle-ci. Toutefois, cette satisfaction semble relative puisqu'un certain mécontentement est parfois rapporté de manière concomitante; les joueurs déplorent souvent l'absence de sanctions plus sévères (i.e. *cartons jaunes ou rouges*).

L'énervement ou la colère ressentie sont liés la plupart du temps à l'atteinte de l'intégrité physique de la personne (*mal, blesser*). Cependant il semble que certains facteurs connexes soient de nature à moduler cette émotion en l'accentuant ou en l'atténuant. Les "*tacles méchants*" volontaires (*exprès*) et/ou dangereux (*blesser*) exacerbent ce sentiment, alors que le fait que l'adversaire "*fasse des excuses*" ou le fait que le coup donné vienne en réponse à un coup précédemment reçu, l'atténuera. Le fait que ces fautes peuvent "*bloquer l'action et éviter de prendre un but*", autrement dit qu'elles peuvent être utiles, les rend acceptables du moment qu'elles restent "*dans le cadre du jeu*".

Concernant les comportements rapportés par les joueurs, ils semblent différer selon qu'ils soient dirigés vers l'arbitre ou vers l'adversaire. L'énoncé des réactions des joueurs en direction de l'arbitre est multiple, allant de l'absence de comportement (i.e. joueur qui n'a aucune attitude particulière, se "*replace et continue à jouer*") à des comportements ayant pour objectifs de "*mettre la pression*" sur l'arbitre afin d'influencer sa prochaine décision. En ce sens certains joueurs n'hésitent pas à "*en rajouter*" en "*hurlant par terre*".

Les réactions rapportées vis-à-vis de l'adversaire, lorsque ce dernier les atteint physiquement, sont soit immédiates, spontanées, (e.g., "*mettre des coups de coude*" ou "*en venir aux mains*") *soit* différées et revêtant le plus souvent la forme de tacles, mais réalisés "*de façon intelligente*", "*en restant correct*". Il s'agit alors d'un "*match dans le match*" dont l'enjeu semble être si ce n'est la domination de l'autre du moins de rétablir un équilibre afin que l'adversaire "*ne prenne pas l'ascendant*" sur soi. L'absence de réaction, qui constitue en soi un troisième type de comportement, est également bien souvent la phase préliminaire des réactions différées au cours desquelles le joueur compte bien "*se venger dans le jeu*".

La classe 3 contient 17,01 % des u.c.e. du corpus. *Tolérance, mais...*

Cette classe regroupe 24,05 % du discours des attaquants $x^2(1) = 22{,}72$; $p < .0001$.

Ces discours sont ceux relatifs: (a) aux situations isolées (SI: 22,27 % du discours concernant ces situations sont classés ici, $x^2(1) = 9{,}06$; $p = .003$), (b) aux situations dans lesquelles l'arbitre signale à tort (ST: 29,74 % du discours portant sur cette variable sont classés ici, $x^2(2) = 35{,}45$; $p < .0001$), (c) ainsi que ceux relatifs au croisement entre ces variables "Situation Isolée + Signale à Tort" (S2: 34,04%, $x^2(5) = 23{,}48$; $p = .0003$).

Vocabulaire spécifique: *première, fois, arriver, erreur, hors-jeu, sentir, passer, frustrer, humain, répétition, sentiment, lever, droit, main, monde, reproduire, vraiment, minute, tendance, devenir, match, montrer, replacer, rigoler, tromper, oublier. Quand, presque, plusieurs, je pense, pouvoir, vouloir, comment, encore, plutôt, nous, on, elle, si, souvent, étais, serait, est.*

Segments répétés: *première fois, on se, on est, si c'est, ça pouvoir arriver, je suis, je me, il est, on ne, et puis, à l'arbitre, en fait, c'est sur, je aurais, je me dire, il ne, dans le match, je pense qu'* .

Les discours regroupés dans cette classe sont marqués par une certaine tolérance ainsi qu'une certaine neutralité émotionnelle dans la mesure où "*c'est la première fois*" et que " *ça peut arriver à tout le monde de ne pas voir*". Dans ces circonstances, les joueurs manifestent peu de réactions. Il s'agira le plus souvent de "*se replacer*" sans autres formes de manifestations, ou de "*lever les bras*" afin de manifester à l'arbitre son erreur. Toutefois, cette tolérance semble trouver sa limite "*dès que ça devient*

plus répétitif’, générant alors sentiments de frustration et d’énervement.

La classe 4 contient 12,67 % des u.c.e. du corpus. *Faire face à l’injustice.*

Aucune des caractéristiques associées aux joueurs n’est représentative des discours de cette classe. Cette classe regroupe les discours associés à la première occurrence des situations d’une manière générale (SI) dont 16,19 % du discours les concernant est classé ici ($x^2(1) = 5{,}22$; $p = .02$).

Vocabulaire spécifique: *jouer, continuer, but, action, gagner, continuer, marquer, garde, grand, travail, perdre, jeu, ballon, balle, servir, temps, injustice, moment, monter, montrer, arrêter, rester, empêcher. Son, mon, pouvoir, derrière, a, vite, du moment, quelque chose, aurait.*

Segments répétés: *je continuer à jouer, je suis, je ne pouvoir, qu’on, qu’il, on a, je me, je ressentir, je aller, je continuer, il est, si je suis, et puis, dans le jeu, a pas, est pas, ça m’énerver, je suis content, je ai, je rester.*

Cette classe regroupe les discours se rapportant aux différentes stratégies mises en place par les joueurs pour faire face aux sentiments négatifs, et plus particulièrement au sentiment d’*injustice*, tout en “*continuant à jouer*”. Deux grandes catégories apparaissent: celle des stratégies comportementales et celle des stratégies cognitives.

Du point de vue comportemental il s’agira de protester ou au contraire de prendre sur soi et de rester concentré sur le jeu, voire de redoubler d’ardeur. Les stratégies cognitives consistent à: (a) se focaliser sur le coté positif de la situation, (b) relativiser la situation en considérant son caractère exceptionnel, ponctuel, (c) procéder à une rationalisation gratifiante en se disant qu’en fin de compte si l’adversaire est obligé de faire faute c’est par ce que “*je suis bon*”, (d) se raccrocher à la satisfaction anticipée de la vengeance, (e) dénigrer l’arbitre ou le joueur, (f) “*baisser les bras*” et se résigner.

Discussion

L’objet de cette étude était de mettre en évidence les conséquences émotionnelles rapportées par les joueurs de football confrontés à des erreurs d’arbitrage. Comme nous pouvions nous y attendre, les erreurs d’arbitrage sont sources d’émotions négatives propres à stimuler l’instigation à agresser (Berkowitz, 1989, 1990), telles que l’énervement, la frustration, la colère ou encore le sentiment d’injustice. D’une manière générale, l’énervement semble être le sentiment dominant, relevant en cela davantage de quelque chose de diffus qui s’apparente d’avantage à l’affect (Berkowitz, 1989, 1990) ou à l’état d’arrière plan du corps (Damasio, 1995) plus qu’à l’émotion à proprement parler. Ce ressenti négatif est commun à l’ensemble des situations indépendamment du contexte de faux positif ou de faux négatif les définissant. Tout au plus il semble que ce ressenti soit davantage évoqué lorsqu’on considère le caractère récurrent de ces situations. Confrontés pour la première fois à l’erreur d’arbitrage les joueurs font généralement preuve de tolérance (classe 3), accordant au corps arbitral le bénéfice du doute. Néanmoins, cette tolérance est davantage à entendre au sens de dérogation que l’on consent à titre exceptionnel, qu’au sens de compréhension et d’acceptation de la différence de point de vue; dés que l’événement vient à se répéter les discours sont marqués par la colère, le ressentiment, le désir de vengeance et des réactions plus ou moins impétueuses et virulentes (classes 1 voire 2).

Par ailleurs, il semblerait que les situations de faux positif et de faux négatif s’accompagnent d’une différentiation des discours, tant du point de vue émotionnel que du point de vue des réactions comportementales rapportées par les joueurs.

Les réactions émotionnelles

Les discours relatifs aux faux positifs structurent l’essentiel des *Classes 1 et 3*, alors que ceux relatifs aux faux négatifs sont constitutifs de la *Classe 2* au même titre que ceux concernant les situations caractérisées par l’absence d’erreur d’arbitrage (situations “contrôle”).

Emotions suscitées par les faux positifs. Conjointement aux émotions d’énervement voire de colère qu’ils suscitent, les faux positifs génèrent également un sentiment d’injustice. Bien que l’on puisse supposer que le côté injuste de la situation soit à l’origine de l’émotion de colère, la source de cette dernière semble devoir davantage être à chercher dans la récurrence de la situation ou dans l’interprétation que fait le joueur de la décision arbitrale. Ces résultats sont consistants avec ceux obtenus dans le monde du travail, lesquels rapportent fréquemment une co-occurrence entre perception de l’injustice et émotion de colère (Chebat & Slusarczyk, 2005; Crino, 1994; Eagly, Diekman, Schneider & Kulesa, 2003). Par ailleurs, les faux positifs suscitent également des sentiments de dépit ou de résignation témoignant en cela de la perception par les joueurs d’une certaine impuissance.

Emotions suscitées par les faux négatifs. Si la colère (*haine*) demeure présente, le sentiment d’injustice n’est plus organisateur du discours, cédant la place à la vengeance immédiate ou différée.

Cette différence de discours invite à penser les effets de la dissymétrie des rapports de contrainte entre les acteurs et/ou les effets d’un sentiment d’impuissance perçue. Le terme de rapport de contrainte est à entendre au sens weberien du terme (Weber, 1922/2003), c’est-à-dire comme la combinaison entre, d’une part, le degré de subordination institutionnelle d’une des parties à l’autre

(la domination) et, d'autre part la capacité de nuisance qu'ont les acteurs l'un sur l'autre (la puissance). Les situations de faux positif et faux négatif retenues dans la présente étude diffèrent du point de vue du statut de la personne support des attributions de responsabilité que le jouer victime mettra en œuvre: respectivement l'arbitre (*Classe 1*) ou l'adversaire (*Classe 2*). Dans le cadre du faux positif, l'individu subit une décision émanant d'un tiers avec lequel il est dans une relation hiérarchique dissymétrique défavorable et face à laquelle il n'a aucun recours. Cela explique la structuration des discours à la fois autour de l'injustice perçue, et des sentiments de dépit/résignation, et ce d'autant plus que la situation se répète. Dans le cas du faux négatif, le joueur lésé peut focaliser son attention sur l'atteinte qu'il a subie. Il peut donc peu focaliser son attention non sur l'arbitre mais sur l'adversaire. Contrairement à l'arbitre, l'adversaire représente un tiers avec lequel il est dans une relation hiérarchique symétrique et sur lequel il peut exercer une contrainte. Il peut alors espérer avoir à son tour, au cours du match, la possibilité de rétablir l'équilibre en rendant le coup reçu. Il est alors logique que la résignation soit moins présente et que, même s'il peut être ressenti, le sentiment d'injustice ne structure plus le discours. Quoi qu'il en soit, il semble nécessaire d'explorer l'effet de certains traits de personnalité tels que la propension à la résignation (Abramson, Seligman & Teasdale, 1978) ou à la rumination de la vengeance (Maxwell, 2004).

Les émotions suscitées par la situation contrôle. D'une manière générale elles sont dominées par la satisfaction voire par la neutralité émotionnelle lors de la première occurrence de l'événement. Toutefois, un sentiment d'énervement / colère n'en demeure pas moins présent notamment lorsque l'atteinte physique subie par le joueur tend à se répéter. Cela se traduit, le plus souvent, par l'expression d'un désir de vengeance et/ou d'une demande de sanctions plus sévères à l'encontre du fautif. En dépit du fait que l'arbitre signale la faute subie cela suppose, en creux, que du point de vue du joueur la justice n'a pas été pleinement rendue. Aussi, bien que se différenciant des deux autres types de situations retenues (comme l'atteste la présence d'émotions positives) il nous faut concevoir que les situations que nous pensions être des situations contrôles peuvent être perçues comme des faux négatifs. Loin de remettre en cause la portée de cette étude, ce constat renforce l'idée d'une distinction forte entre faux positifs et faux négatifs, quant à la manière dont ils sont perçus par les joueurs. Néanmoins, cela souligne également la nécessité de ne pas concevoir la seule reconnaissance de l'atteinte subie, mais également la sanction du fautif si l'on veut établir clairement la distinction entre faux négatifs et situation contrôle.

Les réactions Comportementales

Tout autant que les discours relatifs à la composante émotionnelle qu'ils suscitent, les contextes de faux positifs et de faux négatifs semblent avoir des incidences distinctes en termes de comportement. Ces différences tiennent à la fois à la nature même de ces comportements, à la nature de la cible vers laquelle ils sont dirigés, ainsi qu'aux conditions de leur d'occurrence.

Les réactions face aux faux positifs. Elles surviennent principalement dans le cadre de la récurrence de ces erreurs (*Classe1*). La cible principale de ces réactions est le corps arbitral. Elles prennent essentiellement la forme de comportements réactifs verbaux allant de la simple protestation plus ou moins résignée à l'insulte: aucun joueur ne rapporte s'en prendre physiquement à l'arbitre. Ces comportements ne semblent finalement n'avoir d'autre fonction qu'une fonction cathartique d'extériorisation d'un mécontentement, et s'apparentent de ce point de vue aux stratégies de coping orientées sur les émotions du type "évacuation des émotions négatives" (Gaudreau & Blondin, 2002).

Les réactions face aux faux négatifs. A l'inverse des précédentes, elles ne semblent pas être particulièrement liées au caractère récurrent de l'erreur (classe 2). La cible de ces comportements peut être l'arbitre lui-même ou bien l'adversaire. Les réactions en direction de l'arbitre semblent essentiellement revêtir des formes voisines de celles qui viennent d'être vues dans le cas des faux positifs sans pour autant être aussi intenses (i.e., des réactions verbales et spontanées). Le fait que lors de ce type d'erreur le jeu ne s'arrête pas peut en partie expliquer cette moindre intensité. Toutefois la fonction des comportements rapportés ici apparaît également différente: au-delà de l'extériorisation d'un mécontentement il s'agira principalement, pour le joueur, d'influencer la prochaine décision de l'arbitre en sur-jouant l'atteinte du moment, ou en lui demandant de sévir davantage. Les réactions en direction des joueurs sont soit immédiates, verbales voire physiques (de la bousculade à la bagarre), soit différées et masquées derrière une agression prenant la forme d'un geste technique mal réalisé potentiellement imputable à une maladresse de la part du joueur plutôt qu'à une réaction d'humeur de sa part. Autrement dit il s'agit, pour les joueurs, de camoufler en agression instrumentale ce qui relève pour eux de la vengeance et de l'agression hostile.

L'analyse que nous faisions précédemment en termes de rapport de contrainte nous paraît conserver sa pertinence pour éclairer les différences de comportements rapportés dans les cas de faux positifs et de faux négatifs. Dans le cadre d'un rapport de contrainte défavorable (faux positifs), les joueurs ne peuvent finalement que subir. Du moins, ne peuvent-ils faire subir à l'autre ce qu'ils viennent de subir. *In fine*, un des moyens qu'ils ont de se donner

l’illusion de reprendre le contrôle réside dans les invectives qu’ils adressent à l’arbitre. Dans le cadre d’un rapport de contrainte symétrique, le joueur victime peut entretenir l’espoir de reprendre l’ascendant sur son adversaire au cours du jeu, que ce soit en le dominant techniquement ou physiquement. Il est raisonnable de penser que dans certains cas, ou que pour certains joueurs, le seul fait que l’arbitre sanctionne l’atteinte dont ils sont l’objet ne permet pas d’équilibrer le rapport de domination. Dans ce contexte, la vengeance devient alors un moyen de rééquilibrer les choses. Ces résultats sont cohérents avec les données de la littérature qui entrevoient la vengeance comme un moyen de rétablir une estime de soi altérée par la situation (Lind, 2001; Reynes 2005) ou qui mettent en évidence que dans un contexte d’interaction ne pas répondre à l’autre (ici l’adversaire ou l’arbitre) est susceptible d’être interprété, par autrui comme par soi-même, comme un signe de faiblesse ou à tout le moins comme l’expression de la domination de l’autre sur soi (Felson, 1982; Vidmar & Miller, 1980). Par ailleurs ces résultats soulignent les limites, au moins dans le contexte sportif, de la classique distinction entre comportements d’agression hostile (émotionnelle) et instrumentale (Anderson & Bushman, 2002; Tenenbaum, Stewart, Singer. & Duda, 1996). Le camouflage de certains comportements d’agression hostile en agressions instrumentales est consistant avec les résultats présentant l’abandon progressif des comportements d’agression hostile au profit des agressions instrumentales comme un effet de l’expérience et du niveau de pratique du fait du caractère délétère des premiers sur la performance (Coulomb & Pfister, 1998; Coulomb-Cabagno & Rascle, 2006; Widmeyer & Birsch, 1984). De plus, considérer ce phénomène permettrait de rendre compte de certains résultats contradictoires (Coulomb-Cabagno & Rascle, 2006). Par ailleurs ce résultat questionne la réalité des supposés effets de maîtrise de soi et d’intériorisation des normes sociales dont se prévalent nombre de pratiques sportives. Il témoigne d’un jeu avec le règlement sur la base du “pas vu pas pris” (Long & Pantaléon, 2007) et la loi du talion, supposant en cela un niveau de raisonnement moral peu élevé (Nisan & Kohlberg, 1982) caractéristique, s’il en est, des sports de contact pratiqués en compétition (Shields & Bredemier, 2001).

Néanmoins, tous les joueurs ne réagissent pas agressivement lorsqu’ils sont confrontés à la frustration ou à l’injustice. A cet égard, les résultats de cette étude ont fait apparaître un certain nombre de stratégies dites de coping ou d’ajustement (Paulhan, 1992) mises en place par les joueurs confrontés à ce type de situation, notamment lors d’une première occurrence (Classe 4). Les stratégies de coping consistent en la production d’efforts tant cognitifs que comportementaux visant à réduire la tension suscitée par une situation perçue comme menaçante (Lazarus & Folkman, 1984). Nous retrouvons ici les deux dimensions cognitives et comportementales. Dans chacune d’elles apparaissent des stratégies négatives (i.e., préjudiciables à la performance en ce qu’elles s’accompagnent d’une diminution de l’investissement du joueur, ou en ce qu’elles sont des précurseurs des comportements disruptifs) et des stratégies positives (i.e., favorables à la performance en ce qu’elles permettent de rester concentré sur le jeu). Parmi les stratégies positives nous pouvons retenir le fait de prendre sur soi, de redoubler d’effort, de se focaliser sur l’objectif, de voir le coté positif de la situation, de relativiser le préjudice subi, ou encore de procéder à une rationalisation narcissico-gratifiante. Parmi les stratégies négatives nous retiendrons le fait de protester, de ruminer sa vengeance, de dénigrer l’arbitre ou l’adversaire, ou encore le fait de se résigner.

Pour finir, il semblerait que la tendance à l’hostilité n’ait pas eu d’influence sur la structuration des discours. Par contre, il apparaît que les discours constitutifs de la *Classe 1*, relative aux émotions et réactions face aux faux positifs, soient influencés par la tendance à l’expression de la colère. Autrement dit, face aux faux positifs, les plus coléreux seraient davantage enclins à ressentir de l’injustice et à y réagir de manière disruptive que les moins coléreux. Cependant, face aux faux négatifs, les plus coléreux et les moins coléreux ne semblent pas se différencier. L’outil utilisé, dans cette étude, pour évaluer la colère ne nous a pas permis de distinguer la composante extériorisation de la colère (Anger Out) de la composante contrôle de la colère (Anger In) ou de la composante gestion de la colère (Anger Control) (Spielberger, Reheiser, & Sydeman, 1995). Au regard des items constituant l’échelle colère de la version française du questionnaire d’agression de Buss et Perry (Masse, 2001) utilisé ici, il semblerait que nous ayons davantage enregistré la composante extériorisation. Autrement dit, il n’est pas surprenant de constater que les discours de ceux disant extérioriser le plus leur émotion de colère structurent la classe marquée par la disruption. Dans ce contexte il n’est pas non plus surprenant que les discours de la *Classe 2* mêlant discours de disruption et discours de contrôle de soi pour pouvoir mieux se venger ultérieurement, ne soient significatifs d’aucun des deux groupes (les plus coléreux *versus* les moins coléreux). De ce point de vue, les études ultérieures devront prendre en considérations les dimensions décrites par Spielberger et al. (1995) mais également devront considérer la dimension de rumination de la colère (Maxwell, 2004).

Concernant la dichotomie attaquants *versus* défenseurs, les résultats de l’analyse automatisée des discours ne font pas apparaître de distinctions quant aux conséquences émotionnelles ou comportementales aux faux positifs comme aux faux négatifs. Tout au plus, il semblerait que les attaquants soient plus enclins que les défenseurs

aux discours de tolérance dans les contextes de première occurrence et de faux positifs (*Classe 3*). Peut-être enregistrons-nous là un effet de la différence de situation présentée aux joueurs pour illustrer ce contexte. Pour les attaquants, l'arbitre signalait un hors-jeu alors que pour les seconds l'arbitre sifflait contre le défenseur ce qui était décrit comme une simulation de la part de l'attaquant. Le hors-jeu est une situation extrêmement difficile à juger (Oudejans et. al., 2000) et le joueur lui-même peut douter de lui, alors que dans le second cas on peut supposer qu'il soit moins enclin à douter de sa "culpabilité". Par ailleurs les conséquences sur le jeu de sont pas forcément les mêmes: bien que nous n'ayons pas spécifié aux défenseurs dans quelle zone du terrain se situait l'action il est possible qu'un certain nombre d'entre eux ait situé cette action dans leur zone de défense; près de leur but. Autrement dit, un coup franc dans cette zone là représente un danger beaucoup plus grand que le fait de devoir rendre le ballon à l'adversaire loin de son propre but comme c'est souvent le cas lors d'un hors-jeu. Aussi, les défenseurs ont-ils peut-être été moins enclins à l'indulgence et/ou ont-ils davantage immédiatement perçu le caractère injuste de la situation et/ ou y ont-ils davantage réagit. Ce point ne remet pas en cause les résultats présentés mais mérite d'être approfondi.

Pour conclure, cette étude exploratoire portant sur les conséquences émotionnelles des erreurs d'arbitrage chez les joueurs de football met en évidence plusieurs points ouvrant dans un même temps de nombreuses pistes de recherches. Tout d'abord, l'ensemble des situations proposées aux joueurs semble faire naître un sentiment diffus d'énervement et de colère d'autant plus marqué qu'elles se répètent. Il est également apparu que les deux types d'erreur d'arbitrage n'avaient pas le même impact sur l'expérience émotionnelle, et se distinguaient également au regard des réactions qu'elles suscitaient, notamment dans un contexte de répétition. Les différences de réactions émotionnelles et comportementales, rapportées par les joueurs, nous ont semblé pouvoir être appréhendées à travers une analyse en termes de rapport de contrainte des acteurs. Par ailleurs, le phénomène mis en évidence à travers les discours et consistant à utiliser des comportements d'agression instrumentale à des fins vengeresses, demande à être approfondi de même que l'influence des traits d'expression, de contrôle et de gestion de la colère (Spielberger et al., 1995) ainsi que la tendance à ruminer la colère (Maxwell, 2004) ou à se résigner (Abramson et al., 1978). D'autres variables susceptibles de modifier la lecture que fait l'individu de la situation n'ont pas été prises en compte dans cette étude et mériteraient de l'être, telles que l'enjeu de la rencontre ou le lieu de la rencontre (à domicile *versus* à l'extérieur), etc.

Enfin, cette étude a permis d'objectiver un certain nombre de stratégies utilisées par les joueurs confrontés à la frustration. Ces données nous semblent particulièrement intéressantes dans une perspective de lutte contre les incivilités sur les terrains de football. Elles constituent un matériel de base pour l'élaboration d'un outil permettant d'identifier et de travailler avec ceux ayant davantage recours à des stratégies négatives, ou simplement d'étudier de manière plus systématique les facteurs favorisant le choix de telle ou telle stratégie.

Références

Abramson, L. Y., Seligman, M. E. P., & Teasdale, J. D. (1978). Learned helplessness in humans: Critique and reformulation. *Journal of Abnormal Psychology*, *87*, 49-74.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, *53*, 27-51.

Averill, J. A. (1983). Studies on anger and aggression. *American Psychologist*, *38*, 1145-1160.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, *106*, 59-73.

Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive -neo-associationnistic analysis. *American Psychologist*, *45*, 494-503.

Chebat, J. C., & Slusarczyk, W. (2005). How emotions mediate the effects of perceived justice on loyalty in service recovery situations: An empirical study. *Journal of Business Research*, *58*, 664-673.

Coulomb, G., & Pfister, R. (1998). Aggressive behaviors in soccer as related to competitive level and time: A field study. *Journal of Sport Behavior*, *21*, 222-231.

Coulomb-Cabagno, G., & Rascle, O. (2006). Team sports players' observed aggresion as a function of gender, competitive level, and sport type. *Journal of Applied Social Psychology*, *36*, 1980-2000.

Coulomb-Cabagno, G., Rascle, O., & Souchon, N. (2005). Players' gender and male referees' decisions about aggression in french soccer: A preliminary study. *Sex Roles*, *52*, 547-553.

Crino, D. (1994). Employee sabotage a random preventable phenomenon. *Journal of Managerial Issues*, *6*, 311-333.

Damasio, A. R. (1995). *L'erreur de Descartes*. Paris: Odile Jacob.

Eagly, A. H., Diekman, A. B., Schneider, M. C., & Kulesa, P. (2003). Experimental tests of an attitudinal theory of the gender gap in voting. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *29*, 1245-1258.

Felson, R. B. (1982). Impression management and the escalation of aggression and violence. *Social Psychology Quarterly*, *45*, 245-254.

Friman, M., Nyberg, C., & Norlander, T. (2004). Threats and aggression directed at soccer referees: an empirical phenomenological psychological study. *The Qualitative Report*, *9*, 652-672.

Gaudreau, P., & Blondin, J. P. (2002). Development of a questionnaire for the assessment of coping strategies employed by athletes in competitive sport settings. *Psychology of Sport and Exercise*, *3*, 1-34.

Guerra, N. G., Huesmann, L. R., & Zelli, A. (1993). Attributions for social failure and adolescent aggression. *Aggressive Behavior*, *19*, 421-434.

Howell, D. C. (1998). *Méthodes statistiques en sciences humaines*. Paris: De Boeck.

Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the

development of aggression. *Aggressive Behavior*, *14*, 13-24.
Lazarus, R. S., & Folkam, S. (1984). *Stress, appraisal and coping.* New York: Springer.
Lind, E. A. (2001). Fairness heuristic theory: Justice judgments as pivotal cognitions in organizational relations. In J. Greenberg & R. Cropanzano (Eds.), *Advances in organizational justice* (pp. 56-88). Stanford, CA: Stanford University Press.
Long, T., & Pantaléon, N. (2007). Étude des relations entre conscience réglementaire et contextes de pratique sportive auprès d’adolescents sportifs. *Revue Internationale des Sciences du Sport et de l’Education Physique (STAPS)*, *1*, 43-58
Mark, M. M., Bryant, F. B., & Lehman, D. R. (1983). Perceived injustice and sport violence. In J. H. Goldstein (Ed.), *Sport violence* (pp. 83-109). New York: Springer-Verlag.
Masse, C. (2001, nov.). *Le questionnaire d’agressivité. Adaptation, validation et mise en ouvre de version française du Aggression Questionnaire de Buss et Perry*. Thèse pour le Doctorat non publié, Université Joseph Fourier, Grenoble 1, France.
Maxwell, J. P. (2004). Anger rumination: An antecedent of athlete aggression? *Psychology of Sport and Exercise*, *5*, 279-289.
Nisan, M., & Kohlberg, L. (1982). Universality and variation in moral judgment: A longitudinal and cross-sectional study in Turkey. *Child Development*, *53*, 865-876.
O’Leary, K. D. (1999). Development and affective issues in assessing and treating partner aggression. *Clinical Psychology*, *6*, 400-414.
Oudejans, R. R. D., Verheijen R., Bakker, F. C., Gerrits, J. C., Steinbrückner, M., & Beek, P. J. (2000). Errors in judging ‘offside’ in football. Optical trickery can undermine the assistant referee’s view of this ruling. *Nature*, 404, 33.
Paulhan, I. (1992). Le concept de coping. *L’Année Psychologique*, *92*, 545-557.
Rainey, W. D., & Duggan, P. (1998). Assaults on basketball referees: A statewide survey. *Journal of Sport Behavior*, *21*, 113-120.
Rainey, W. D., & Hardy, L. (1999). Assaults on rugby union referees: A three union survey. *Journal of Sport Behavior*, *22*, 105-113.
Reinert, M. (1992). *Manuel d’utilisation du logiciel Alceste.* Toulouse, France: Inédit.
Reinert, M. (1993). Les “mondes lexicaux” et leur “logique” à travers l’analyse statistique d’un corpus de récits de cauchemars. *Langage et Société*, *66*, 5-39.
Reynes, E. (2005). Agression, genre et types sexuels. In G. Cogérino (Ed.), *Filles et garçons en EPS* (pp. 267-282). Paris: Revue EPS.
Reynes E., Pantaléon, N., & Long, T. (sous presse). Les comportements disruptifs en football: moralité et responsabilisation. *Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*.
Shields, D., & Bredemeier, B. (2001). Moral development and behavior in sport. In R. N Singer, H. A. Hausenblas & C. M., Janelle (Eds.), *Handbook of Sport Psychology* (pp. 585-603). New York: Wiley.
Spielberger, C., Reheiser, E., & Sydeman, S. (1995). Measuring the experience, expression and control of anger. In H. Kassinove (Ed.), *Anger disorders: Definitions, diagnosis and treatment* (pp. 49-67). Washington, DC: Taylor & Francis.
Tenenbaum, G., Stewart, E., Singer, R. N., & Duda, J. (1996). Aggression and violence in sport: An ISSP position stand. *International Journal of Sport Psychology, 27*, 229-236.
Vidmar N., & Miller D. T. (1980). Social psychological processes underlying attitudes toward legal punishment. *Law Society Review*, *14*, 401-439
Weber, M. (2003). *Economie et société, tome1: les catégories de la sociologie*. Paris: Pocket. (Original publicado em 1922)
Weiner, B. (1985). An attributional theory of achievement motivation and emotion. *Psychological Bulletin*, *92*, 548-573.
Widmeyer, W. N., & Birrch, J. S. (1984). Aggression in professional ice hockey: A strategy for succes or a reaction to failure? *The Journal of Psychology*, *117*, 77-84.
Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*, Hillsdale, NJ: Erlbaum.

ANNEXE. Les situations

Les six situations présentées aux Attaquants

1- *Vous jouez la montée et vous jouez à la maison. On est à la 80ème minute, et le score est de 1 à 1.* Sur un tacle, votre adversaire direct vous prend volontairement la cheville en oubliant le ballon. L’arbitre le voit et siffle un coup franc.

2- *Vous jouez la montée* ... L’arbitre de touche vous signale hors-jeu alors que pour vous, vous êtes couvert par un joueur adverse.

3- *Vous jouez la montée* ... Sur un tacle, votre adversaire direct vous prend volontairement la cheville en oubliant le ballon. L’arbitre pourtant bien placé, ne siffle pas.

4- *Vous jouez la montée* ... C’est la 3ème fois que sur un tacle votre adversaire direct vous prend volontairement la cheville en oubliant le ballon. L’arbitre le voit et siffle un coup franc.

5- *Vous jouez la montée* ... C’est la 3ème fois que l’arbitre de touche vous signale hors-jeu alors que pour vous, vous êtes couvert par un joueur adverse.

6- *Vous jouez la montée* ... C’est la 3ème fois que sur un tacle votre adversaire direct vous prend volontairement la cheville en oubliant le ballon. L’arbitre pourtant bien placé, ne siffle toujours pas.

Les six situations présentées aux Défenseurs

1- *Vous jouez la montée* ... Vous prenez un coup volontaire de la part de votre adversaire direct. L’arbitre le voit et siffle un coup franc.

2- *Vous jouez la montée* ... Vous êtes à la lutte avec un joueur qui, tout à coup s’effondre alors que vous ne l’avez pas touché. L’arbitre, pourtant bien placé, siffle contre vous.

3- *Vous jouez la montée* ... Vous prenez un coup volontaire de la part de votre adversaire direct. L'arbitre pourtant bien placé, ne siffle pas.

4- *Vous jouez la montée* ... C'est la 3ème fois, que votre adversaire directe vous met un coup volontaire. L'arbitre le voit, et siffle, comme pour les autres fois, un coup franc.

5- *Vous jouez la montée* ... Vous êtes à la lutte avec un joueur qui, tout à coup s'effondre alors que vous ne l'avez pas touché. C'est la 3ème fois qu'il fait le coup. L'arbitre pourtant bien placé, siffle une nouvelle fois contre vous.

6- *Vous jouez la montée* ... C'est la 3ème fois que votre adversaire direct vous met un coup volontaire. L'arbitre pourtant bien placé ne siffle toujours pas.

Eric Reynes é Dr., Maître de Conférences, Université de Lyon, Université Lyon 1, France. Endereço para correspondência: Centre de Recherche et d'Innovation sur le Sport, UFRSTAPS, Université Claude Bernard Lyon 1, 27-29, Boulevard du 11 Novembre, 69622, Villeurbanne Cedex, Lyon, France.
eric.reynes@univ-lyon1.fr

Sophie Canovas é Thésarde, Assitante Temporaire d'Enseignement et de Recherche, Université de Lyon, Université Lyon 1, France. Endereço para correspondência: Centre de Recherche et d'Innovation sur le Sport, UFRSTAPS, Université Claude Bernard Lyon 1, 27-29, Boulevard du 11 Novembre, 69622, Villeurbanne Cedex, Lyon, France.

Claude Ferrand é Dr., Maître de Conférences, Université de Lyon, Université Lyon 1, France. Endereço para correspondência: Centre de Recherche et d'Innovation sur le Sport, UFRSTAPS, Université Claude Bernard Lyon 1, 27-29, Boulevard du 11 Novembre, 69622, Villeurbanne Cedex, France.

Nathalie Pantaleon é Dr., Maître de Conférences, Université de Nice - Sophia-Antipolis, France. Endereço para correspondência: Laboratoire Sport Représentations et Régulations Sociales, UFRSTAPS, Université de Nice - Sophia-Antipolis, 261 route de Grenoble, 06205 Nice Cedex 3, France.

Conséquences Émotionnelles des Erreurs D'Arbitrage Chez Les Footballeurs: Etude Exploratoire
Eric Reynes, Sophie Canovas, Claude Ferrand e Nathalie Pantaleon
Recebido: 12/04/07
1ª revisão: 03/07/07
Aceite final: 17/08/07